

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Daruma Impact** noteikumi
Habanero Systems Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
7 cilindru, 4 rindu un 50 izmaksu līniju spēļu automāts
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.77%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.25 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 7 ₣6 250,00 6 ₣1 250,00 5 ₣625,00 4 ₣250,00 3 ₣37,50	 7 ₣1 500,00 6 ₣200,00 5 ₣60,00 4 ₣25,00 3 ₣5,00	 7 ₣350,00 6 ₣100,00 5 ₣25,00 4 ₣7,50 3 ₣2,50	 7 ₣2 500,00
 7 ₣150,00 6 ₣25,00 5 ₣12,50 4 ₣2,50	 7 ₣50,00 6 ₣12,50 5 ₣7,50 4 ₣1,50	 7 ₣25,00 6 ₣7,50 5 ₣5,00 4 ₣1,00	

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

WILD simbolu noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolu, izņemot SCATTER simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- 7 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

SCATTER simbola noteikumi



- **SCATTER** simboli piešķir laimestus jebkurās pozīcijās.
- 3 vai vairāk SCATTER simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

MEGA SIMBOLU funkcijas noteikumi



- **MEGA SIMBOLU** simboli var parādīties kā 2x2 vai 3x3 pozīciju lieli simboli.
- Kad šie lieli simboli parādās, tie pārvēršas par attiecīga daudzuma 1x1 simboliem.

NOSLĒPUMU RATA funkcijas noteikumi



- **NOSLĒPUMU RATA** funkciju iespējams nejauši aktivizēt jebkura griezienu laikā.
- Rats griezīsies un apstāsies, piešķirot naudas laimestu.
- Ir iespējams iegūt balvas: x6, x12, x20, x50, x75, x250, x500, x1000 un x10 000.
- RATA balvu sadalījums nav vienmērīgs - zemāku izmaksu segmentos ir lielāka iespējamība uzgriezt balvas nekā augstu izmaksu segmentos.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Ja jebkurā pozīcijā tiek uzgriezti 3, 4, 5, 6 vai 7 SCATTER simboli, tiek piešķirti attiecīgi 7, 17, 27, 37 vai 57 bezmaksas griezieni.
- Katrs WILD simbols laimesta kombinācijā, pēc laimestu piešķiršanas, pievieno esošajam spēles reizinātājam x1 reizinātāju un paliek aktīvs pārējā bonusa laikā.
- Katrs WILD simbols, kas ir daļa no aktivizējošās laimesta kombinācijas, pievieno x1 reizinātāju bonusa sākuma reizinātājam.
- Ja pēdējā griezienā tiek aktivizēts reizinātājs, tiek piešķirts +1 bezmaksas grieziens.
- Funkciju var aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezienus izspēlē ar aktivizējošā griezienu likmes līmeni un līnijām.

PIRKŠANAS funkcija



- Lai atvērtu pirkšanas funkcijas uznirstošo izvēlni, uz ekrāna jānospiež poga.
- Ja funkcija tiek aktivizēta, to nopērkot, vispirms tiks pabeigta pamatspēle un tad ieslēgta funkcija.
- Uz laukuma parādīsies 3 - 7 SCATTER simboli un tiks izspēlēta spēle saskaņā ar bezmaksas griezienu funkcijas noteikumiem.

SUPERLIKMES funkcija

- Spēlētājam ir iespēja ieslēgt vai izslēgt SUPERLIKME darbību, nospiežot uz slīdpogas.
- Kad slīdpoga ir ieslēgta, SUPERLIKME poga uz ekrāna parāda katras likmes cenu.
- SUPERLIKME uznirstošajā logā redzami sākotnējās likmes nosacījumi.
- Funkcijas darbības laikā ir lielākas iespējas aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju.
- WILD simbols bezmaksas griezienu laikā tiek uzgriezts biežāk.
- Par jebkuru no izvēlētajiem simboliem tiek piešķirti 8 papildu bezmaksas griezieni.
- Ir paaugstināta iespēja aktivizēt MEGA SIMBOLU un NOSLĒPUMU RATA funkcijas.

Džekpota sacensību noteikumi.

Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0.00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizēties džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



Cita informācija

1. Minimālā likme, lai kvalificētos džekpota izmaksai, ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino.
5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

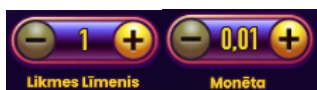
Visi džekpota noteikumi



1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem.

Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība



1. **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO SPĒLES** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu joker@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, izņemot

pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.